Ozyr's Philips/Jopac Archive

Odyssey[2] Index | Emporium Index

PHILIPS VIDEOPAC 54+

LOONY BALLOON

LA BALLONO FOU

ENGLISH

This is a **Videopac**+ game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac** or **Jopac** game computer.
Regardless of the kind of game computer you use, the actual playing value and the game as such are identical. When you use a second generation game computer of the Videopac+ or Jopac type, this **Videopac**+ cartridge will produce high quality, more detailed graphics, as indicated on the back panel of the packaging. The actual game elements however are the same. To make the instructions as clear as possible only simple illustrations have been used in this booklet.

Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press 'RESET' and start the game again right from the beginning.

DEUTSCH

Diese ist eine **Videopac**+-Spielkassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - in Verbindung mit jedem **Videopac, Videopac**+-oder **Jopac**-Computer verwendbar ist.
Unabhängig vom jeweils benutzten Computer sind jedoch der Spielwert und das eigentliche Spiel in allen Fällen völlig gleich. Wenn Sie einen Computer der zweiten Generation vom Typ Videopac+ oder Jopac benutzen, liefert diese Kassette ein besonders hochwertiges, detailscharfes Bild, wie auf der Rückseite der Kassettenschachtel angegeben. Zur Ekrlärung der Spielregeln enthält diese Gebrauchsanleitung deutlichkeitshalber nur einfache illustrationen.
Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste 'RESET' drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

FRANÇAIS

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac**+ peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac, Videopac**+ ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe

littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche 'RESET' et à reprendre le jeu au début.

NEDERLANDS

Dit is een **Videopac**+ spel-kassette, die - zoals u wellicht al op de verpakking gezien hebt - gebruikt kan worden met elke **Videopac, Videopac**+ of **Jopac** spel-computer.

Ongeacht welke spel-computer u gebruikt, de feitelijke spelwaarde en het spel op zich blijven absolutt gelijk. Gebruikt u een van de spel-computers van de tweede generatie, van het Videopac+ of Jopac type, dan levert deze cassette zeer fraaie, meer gedetailleerde beelden zoals u achterop de verpakking kunt zien. Om de gebruiksaanwijzing zo duidelijk mogelijk te houden worden in dit boekje alleen eenvoidige illustraties gebruikt.
Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op 'RESET' en begin het spel weer van voren af aan.

ITALIANO

Questa è una cassetta da gioco **Videopac**+ che, come forse avete già visto sulla scatola, si può usare su ogni computer da gioco **Videopac, Videopac**+ o **Jopac.**

Il valore del gioco ed il gioco stesso sono uguali su ogni tipo di computer da gioco che usate. Se usate un computer del tipo Videopac+ o Jopac della seconda generazione, questa cassetta produrrà una elevata qualità, delle figure più dettagliate, come indicato sul retro della scatola. Per rendere le istruzioni più chiare possibile, si ha usato solamente delle semplici illustrazioni in questo libretto per spiegare le regole del gioco.

Il programmare e collaudare di tutte le cassette Videpac è stato eseguito con molta cura. Purtroppo ci sono letteralmente milioni situazioni di gioco e c'è una piccolissima probabilità che troverete una situazione nel quale il gioco si ferma. In tali casi si può fare una sola cosa: premer 'RESET' e ricominciare il gioco fin dal principio.

DANSK

Dette er en Videopac + spilkassette, som De måske allerede har set på pakken, kan den bruges i enhver **Videopac, Videopac**+ eller **Jopac** computer.

Uanset hvilken slags computer De bruger, er den effektive spilleværdi og spillet identisk. Hvis De bruger en anden generations computer af Videopac+ eller Jopac typen, giver denne kassette en høj kvalitet, en mere detaljeret grafik, som vist på indpakningens bagpanel. For at klargøre instruktionerne så vidt som muligt er der kun brugt enkle illustrationer til at forklare spillets regler i dette hæfte.

Programmering og afprøvning af alle Videopac kassetter er foretaget meget omhyggeligt. Det er imidlertid millioner af spilsituationer, og der er en lille chance for, at De kan blive udsat for een, hvor spillet standser. I sådanna tilfælde er der kun et at gøre: tryk på 'RESET' og begynd spillet forfra.

SVENSKA

Detta är en **Videopace**+ spel kasett vilket, som redan framgår av omslaget, kan användas på varje **Videopac, Videopac**+ eller **Jopac** spel maskin.

Oavsett vilken sort av spel maskin som användes så är nöjet av spelet detsamma. När Du använder de andra generationen av spel maskiner av Videopac + eller Jopac typ så ger denna kasett hög kvalitet, mera detaljerade diagram vilket är angivet i bakre fältet av omslaget. För att göra instruktionen så klar som möjligt har endast enkla illustrationer använts i denna brochyr för att förklara spelets regler.

Stor aktsamhet har tagits med programmeringen och testningen av alla Videopac kasetter. Emellertid finns det bokstavligen miljoner spelsituationer och det är en liten möjlighet att Du kommer att hamna i en situation där spelet stannar. I så fall finns det bara en sak att göra: Tryck på 'RESET' och börja om spelet från början.

SUOMI

Tämä on **Videopac**+ pelikasetti, jota voidaan käyttää, kuten jo pakkauksessakin ilmoitetaan, kaikissa **Videopac, Videopac**+ tai **Jopac** tietokoneissa.

Riippumatta siitä, millaista tietokonetta käytetään, saadaan pelistä aina yhtä paljon iloa. Käyttäessäsi toisen sukupolven Videopac+ - ja Jopac-tyyppisiä tietokoneita saat tällä kasetilla hyvän laadun, tarkempi kaavio on esitetty pakkauksen takaosassa. Jotta ohjeet saataisiin mahdollisimman selkeiksi, on tässä esitteessä käytetty ainoastaan yksinkertaisia kuvaselityksiä pelin sääntöjen selvittämiseksi.

Kaikkien Videopac-kasettien ohjelmointi ja testaus on suoritettu erittäin huolellisesti. On kuitenkin olemassa miljoonia pelitilanteita, ja on erittäin pieni mahdollisuus, että joudut tilanteeseen jolloin peli pysähtyy. Sellaisessa tapauksessa on ainoastaan yksi vaihtoehto: Paina näppäintä 'RESET' ja aloita peli uudestaan.

ESPAÑOL

Esto es un cartucho de juegos **Videopac**+ que, como usted ha podido ver sobre el embalaje, puede ser usado en cualquier computer de juegos **Videopac, Videopac**+ o **Jopac**.
Indiferente a la clase de computer que usted use, el valor actual del juego y el juego en si son idénticos. Cuando usted utilice un computer de juegos de la segunda generación del tipo Videopac+ o Jopac, este cartucho producirá alta calidad, gráficas más detalladas, como está indicado sobre el panel posterior del embalaje. Para hacer las instrucciones lo más claras posibles, solamente se han usado en este librito ilustraciones sencillas para explicar las reglas del juego. Se ha tenido mucho cuidado con la programación y pruebas de todos los cartuchos Videopac. Literalmente hay millones de situaciones de juego, sin embargo existe la pequeña probabilidad de que usted tropiece con una situación por la cual el juego se atasque. En estos casos sólo se puede hacer una cosa: presionar 'RESET' y empezar el juego otra vez desde el principio.

PORTUGUES

Esta é uma cartridge de jogos **Videopac**+ que, coma já pode ter visto na embalagem, pode ser usada em qualquer computador de jogos **Videopac, Videopac**+ ou **Jopac**.

Não obstante o tipo de computador de jogos usado, o mérito efectivo do jogo e o jogo em si são idênticos. Quando usar um computador de jogos de segunda geração do tipo Videopac+ ou Jopac, esta cartridge produz representações gráficas de alta qualidade, mais detalhadas, como se indica no painel traseiro da embalegem. De maneira a simplificar as instruções foram unicamente usadas nesta brochura simples ilustrações para explicar as regras do jogo.
Exerceu-se bastante cuidado durante a programação e teste de todas as cartridges Videopac. Existem contudo literalmente milhões de situações nos jogos e há uma pequena possibilidade que VS. encontre por acaso uma situação na qual o jogo pára. Nestes casos há somente uma coisa a fazer: prima 'RESET' e comece novamente o jogo do principio.

Instructions for Use

ENGLISH

Numbers in the text refer to illustrations contained on a flap inside the back cover.

When using a Videopac game computer with built-in black and white monitor, you should set the contrast control at position 6.

LOONY BALLOON

A little boy, carrying a crazily-swaying balloon, crosses a children's playground. But before he can leave, he must reduce the sway of his balloon. To do this, he must collect at least 50 points . . . with your help of course. In the playground there are various amusements - a rocking horse, slide, roundabout and trees - all of which can earn points. And there are ways to earn bonus points as you will soon see. There are also hidden dangers that threaten the balloon. If you manage to get the boy out, still carrying the balloon, the game switches to another more challenging playground. If however, the balloon is burst, that's when the game ends.

Wide choice of games

Loony Balloon offers no fewer than 10 different game variations - a choice to suit every level of playing skill. They are numbered from 0 to 9, in ascending order of complexity. Game 0, the simplest, is shown in ❸. There is also another significant difference: with games 0 to 4, the playground layout is fixed; games 5 to 9, however, take place in "magical" playgrounds where walls can appear, disappear or simply jump from one location to another. ❹ and ❺ and ❻ show the first three changes occurring in game 5.

Game selection

To start a new series of games, press RESET on your console keyboard, and the words SELECT GAME will appear on the screen. Now you can choose any game from 0 to 9 simply by pressing the appropriate number key, e.g. [4] ❼. The corresponding playground will appear on the screen with the little boy ❽ and his loony balloon ❾ at the entrance. Using the joystick ❷ of your right hand control unit, guide the boy to the various playground amusements - the slide ❿, roundabout ⓫, rocking horse ⓬ and trees ⓭. Playing on these earns points, but each item can only be used once. Bonus points can also be obtained . . . but these involve a certain amount of risk!

Watch out for the birds . . .

One danger is a playful bird ⓮ that frequently swoops across the playground at the height of the boy's head. Naturally the balloon will burst if the bird touches it. You can prevent this by pressing

the ACTION button ❶ on your hand control; the boy will immediately let go of the balloon which will then float up and away from him . . . and from the bird. Once the bird is safely past, giving you a handsome bonus as it does so, the boy can then chase and catch the balloon. This is done by lining up the boy's hand with the bottom of the string and by pressing the ACTION button at the same time. Always remember though that when the boy moves from left to right, his right hand holds the balloon, and vice versa. An audible "bleep" will confirm the catch . . . and a few more bonus points acquired.

. . . and sudden gusts of wind!

All the playgrounds suffer from sudden gusts of wind ⓯ which spring up if the boy stands still for too long. These gusts are so powerful and unexpected that they blow the balloon out of the boy's grasp. And, if there happens to be a wall close by - that will be the end of the balloon, and the game! Another point to keep in mind is that when a game has been in progress for some time, the balloon will rise more rapidly when released. This makes it more difficult, and ultimately impossible, to catch the balloon before it bursts.

Increasing game complexity

Balloon acceleration is just one example of how the complexity increases as the game progresses. If you succeed in bringing the boy and balloon through the playground exit, his victory leap ⓰ will signify more bonus points and an increase in complexity. The boy and balloon move automatically from the old playground ⓱ to the entrance of another playground ⓲, with a different, more complicated layout. This applies equally to games with a fixed playground layout (as screens ⓱ and ⓲ show for game 0) and those with a magic playground (see screens ⓳ and ⓴ for game 5). To make things even more difficult, the game takes place at a faster pace, and the gusts of wind tend to spring up more quickly than before.

Scoring

Roundabout	12 points
Slide	10 points
Rocking horse	7 points
Each tree	5 points
Catching balloon	2 points
Evading bird	8 points
Leaving playground	25 points

The total number of points accumulated during a game is indicated at the bottom of the screen ㉑ . At the end of the first game, when the balloon has burst ㉒, you can key in your name in place of the six question marks ㉓. Unused question marks can be removed by touching the SPACE key, and if you make an error while keying in the letters, just operate the CLEAR key and start again. Your score will remain on screen as the highest score ㉔ until it is exceeded and a new name entered, or a new series is begun by pressing RESET. A new game can be started simply by moving the joystick. Winner is the player with the highest score at the end of a series of games.

Gebrauchsanleitung

DUETSCH

Die Zahlen im Text entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren

Umschlagblattes.

Bei Verwendung eines Videopac-Spielcomputers, mit eingebautem Schwarzweiß-Monitor ist der Kontrastregler in Stellung 6 zu bringen.

LOONY BALLOON

(Der verrückte Luftballon)

Ein kleiner Junge überquert einen Kinderspielplatz. In der Hand hält er einen Luftballon, der wild hin-und herschwankt. Er kann den Platz nur verlassen, wenn es ihm gelingt, die Hin- und Herbewegung des Ballons zu verringern. Urn das zu erreichen, muß er mindestens 50 Punkte erringen . . . mit Ihrer Hilfe, versteht sich! Auf dem Platz gibt es verschiedene Spielgeräte: ein Schaukelpferd, eine Rutschbahn, ein Karussell und Kletterbäume. An jedem Gerät kann man Punkte sammeln. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, Extrapunkte zu buchen. Darauf kommen wir gleich noch zurück. Andererseits drohen dem Ballon aber allerlei verborgene Gefahren. Wenn as Ihnen gelingt, den Jungen mit seinem Luftballon in der Hand sicher vom Spielplatz herunter zu dirigieren, schaltet das Spiel automatisch auf eine andere, schwierigere Platzeinteilung um. Wenn der Ballon platzt, ist das Spiel aus.

Viele Spielmöglichkeiten

"Der verrückte Luftballon" ist für Spieler jeden Niveaus geeignet, denn es werden nicht weniger als 10 verschiedene Spielvarianten geboten! Die Spiele sind entsprechend dem wachsenden Schwierigkeitsgrad von 0 bis 9 numeriert. Spiel 0 - das einfachste - ist in Abbildung ❸ wiedergegeben. Hinweis: für die Spiele 0 bis 4 gilt eine feste Platzeinteilung, während die Spiele 5 bis 9 auf "magischen" Spielplätzen stattfinden, wo plötzlich Sperrmauern entstehen bzw. verschwinden oder von einem Punkt zum anderen verspringen. In Abb. ❹, ❺ und ❻ sieht man die ersten Platzänderungen, wie sie bei Spiel Nr. 5 auftreten.

Wahl des Spiels

Zum Starten einer Spielserie drücken Sie Taste RESET an lhrer Tastatur. Es erscheint dann auf dem Bildschirm der Text SELECT GAME. Sie können nun ein beliebiges Spiel von 0 bis 9 wählen, indem Sie einfach die entsprechende Zifferntaste drücken, z.B. Taste [4]. Der entsprechende Spielplatz erscheint auf dem Bildschirm (Abb. ❼). Der kleine Junge ❽ steht mit seinem Luftballon ❾ am Eingang. Mit dem Steuerhebel ❷ des rechten Handreglers können Sie den Jungen nun an die verschiedenen Stationen dirigieren: Rutschbahn ❿, Karussell ⓫, Schaukelpferd ⓬ und Kletterbäume ⓭. An jedem dieser Spielgeräte gibt es Punkte, aber man darf an jedem Gerät nur ein einziges Mal spielen. Außerdem kann man versuchen, Extrapunkte zu gewinnen, aber das ist immer mit einem gewissen Risiko verbunden.

Hüten Sie sich vor dem Vogel . . .

Gefahr droht z.B. von einem übermütigen Vogel ⓮, der immer wieder den Spielplatz in Kopfhöhe überfliegt. Wenn er dabei den Ballon berührt, so platzt dieser und des Spiel ist aus. Sie können dies durch rechtzeitiges Drücken der Aktionstaste ❶ Ihres Handreglers verhindern: der Knabe läßt dann den Ballon sofort los. Der Ballon steigt nach oben, und der Vogel stößt ins Leere. Das bringt Ihnen Extrapunkte! Nachdem der Vogel weg ist, kann der Junge seinen Ballon wieder einfangen. Dies geschieht, indem sie die Hand des Jungen in eine Linie mit dem Faden bringen und die Aktionstaste drücken. Hierbei ist folgendes zu beachten: Wenn der Junge von links nach rechts geht, hält er den Ballon immer in der rechten Hand, geht er von rechts nach links, so hält er ihn in der linken. Ein "Piep"-Ton bestätigt, daß der Ballon wieder eingefangen ist . . . und das bringt wiederum ein paar Extrapunkte!

. . . und plötzlichen Windstößen!

Auf all unseren Spielplätzen gibt es störende Windstöße ⓯. Sie treten immer dann auf, wenn der Junge zu lange an ein und demselben Fleck stehenbleibt. Sie sind so kräftig und sie kommen so unerwartet, daß sie dem Jungen den Ballon einfach aus der Hand reißen. Und wenn zufällig eine Sperrmauer in der Nähe ist, so ist der Ballon hin, und das Spiel ist aus! Hier noch ein Hinweis: nach einer gewissen Spieldauer steigt der Ballon beim Loslassen viel schneller hoch. Dadurch ist es viel schwieriger, und schließlich sogar unmöglich, den Ballon einzufangen, bevor er platzt.

Höhere Schwierigkeitsgrade
Das Schnellerwerden des Ballons ist nur ein Beispiel dafür, wie die Schwierigkeiten von Spiel zu Spiel immer größer werden. Wenn Sie den Jungen mit seinem Ballon sicher durch den Ausgang des Spielplatzes dirigiert haben, macht er einen Freudensprung ⓰. Das bringt Ihnen zwar einen schönen Punktgewinn, aber zugleich auch neue Schwierigkeiten: Der Junge geht nun mit seinem Ballon automatisch vom alten Spielplatz ⓱ zum Eingang des folgenden ⓲, der einen komplizierteren Grundriß hat und damit schwierigeren ist. Des gilt sowohl für die Spiele mit festem Grundriß (Abb. ⓱und ⓲ für Spiel 0) als auch für solche mit "magischem Spielplatz" (Abb. ⓳ und ⓴ für Spiel Nr. 5). Um Ihnen die Sache weiter zu erschweren, ist nun auch das Spieltempo erhöht, und die Windstöße treten in rascherer Folge auf als vorher.

Punktwertung

Karussell	12 Punkte
Rutschbahn	10 Punkte
Schaukelpferd	7 Punkte
jeder Kletterbaum	5 Punkte
Einfangen des Ballons	2 Punkte
Ausweichen vor dem Vogel	8 Punkte
Verlassen des Spielplatzes	25 Punkte

Die Gesamtzahl der während eines Spiels gesammelten Punkte wird am unteren Rand des Bildschirms angezeigt ㉑ . Nach dem ersten Spiel, also wenn der Ballon geplatzt ist ㉒, können Sie anstelle der sechs Fragezeichen ㉓ Ihren Namen eintasten. Unbenutzte Fragezeichen werden mit der SPACE-Taste gelöscht. Irrtümer beim Eintasten der Buchstaben können Sie mit der CLEAR-Taste beseitigen; Sie beginnen dann einfach noch einmal von vorn. Ihre Punktzahl wird auf dem Bildschirm angezeigt ㉔, und zwar so lange, bis sie überschritten und ein neuer Name eingetastet wird, oder bis eine neue Spielserie durch Drücken der Taste RESET gestartet wird. Das eigentliche Spiel beginnt, sobald Sie den Steuerhebel Ihres Handschalters bewegen. Gewinner ist derjenige, der am Ende einer Spielserie die höchste Punktzahl erreicht hat.

Mode d'emploi

FRANÇAIS

La ruche infernale

Les chiffres entourés d'un cercle renvoient aux illustrations figurant sur le rabat de la darnière page du présent livret.

En cas d'utilisation d'un ordinateur de jeu Videopac avec moniteur noir et blanc incorporé, le bouton de contraste doit être placé en position 5/6.

LE BALLON FOU

Un petit garçon traverse un terrain de jeux en tenant un ballon qui s'agite au bout de sa ficelle. Avant de quitter le parc, il doit réduire les mouvements de son ballon. Pour y parvenir, il doit totaliser au moins 50 points . . . avec votre aide, bien sûr. Le terrain comporte divers jeux - cheval à bascule, tobogan, manège et arbres - dont chacun vous permet de marquer des points. Comme vous allez le voir, il existe divers moyens de marquer des points de bonification. Mais il y a aussi des dangers cachés qui menacent le ballon. Si vous parvenez à faire sortir le petit garçon, sans qu'il perde son ballon, la partie passe à un autre terrain de jeux, plus difficile. Mais si le ballon éclate, alors la partie est terminée.

Large choix de jeux

Le "Ballon Fou" offre 10 variantes de jeu - un choix pour tous les niveaux d'adresse. Elles sont numérotées de 0 à 9, dans l'ordre de difficulté croissant. Le jeu 0, le plus simple, est illustré en ❸. Avec les jeux 0 à 4, la disposition du terrain de jeux est fixe. Les jeux 5 à 9, par contre, se déroulent sur des terrains de jeux magiques où des murs peuvent apparaître, disparaître ou simplement sauter d'un endroit à un autre. ❹, ❺ et ❻ montrent les trois premières transformations survenant dans le jeu 5.

Sélection du jeu

pour commencer une nouvelle série de jeux, appuyez sur la touche DEPART/RESET du clavier de votre console et les mots QUEL JEU?/SELECT GAME apparaissent sur l'écran. Vous pouvez alors choisir la partie que vous voulez, entre 0 et 9. Il vous suffit d'appuyer sur la touche numérique correspondante, par exemple [4] ❼. Le terrain de jeux correspondant apparaît sur l'écran, le petit garçon ❽ avec son ballon ❾ se tenant à l'entrée. En utilisant la manette ❷ de votre commande de droite, vous devez guider le petit garçon jusqu'aux diverses attractions du terrain de jeu - le tobogan ❿, le manège ⓫, le cheval à bascule ⓬ et les arbres ⓭. Si vous l'amenez à ces attractions, vous marquez des points, mais vous ne pouvez utiliser chacune d'elles qu'une seule fois. Vous pouvez également marquer des points de bonification . . . mais ils impliquent une certaine part de risque!

Attention aux oiseaux . . .

L'un des dangers provient d'un oiseau joueur ⓮ qui traverse fréquemment le terrain de jeux, à hauteur de la tête du petit garçon. Bien sûr, le ballon éclate si l'oiseau le touche. Pour l'en empêcher, vous pouvez appuyer sur le bouton ACTION ❶ de votre boitier de commande. Le petit garçon lâche immédiatement le ballon qui reste en l'air et s'éloigne de lui . . . et de l'oiseau. Une fois que l'oiseau est hors de portée, ce qui vous rapporte un coquet bonus, le petit garçon peut courir aprés son ballon at le rattraper. Pour y parvenir, il faut que sa main soit alignée sur le bout de la ficelle et, à cet instant, vous devez appuyer sur le bouton ACTION. N'oubliez pas cependant que, lorsque le petit garçon se déplace de gauche à droite, c'est sa main droite qui tient le ballon, et vice-versa. S'il attrape la ficelle, un "bip" retentit . . . Et voilà quelques points de bonification supplémentaires.

. . . et aux rafales de vent!

Tous les terrains de jeux sont exposés à de soudaines rafales de vent ⓯ qui surviennent si le petit garçon reste immobile trop longtemps. Ces rafales sont si puissantes et si inattendues qu'elles lui arrachent le ballon des mains. Et si, par malheur, un mur se trouve à proximité, c'en est fini du ballon . . . et de la partie! Un autre point à ne pas oublier est qu'après un certain temps de jeu, le ballon s'élève beaucoup plus rapidement dans l'air lorqu'on lâche la ficelle. Il devient dès lors plus difficile, voire impossible, de le rattraper avant qu'il éclate.

Augmentation de la difficulté du jeu

L'accélération du ballon n'est qu'un example illustrant comment la difficulté augmente à mesure que progresse la partie. Si vous réussissez à amener le petit garçon et le ballon jusqu'à la sortie du terrain de jeux, son saut de victoire ⓰s'accompagne de nouveaux points de bonification - et d'une augmentation de la difficulté. Le petit garçon at le ballon passent automatiquement de l'ancien terrain de jeux ⓱ à l'entrée d'un nouveau ⓲ dont la disposition est différente, plus compliquée. Il en est de même pour les parties où la disposition du terrain de jeux est fixe (comme le montrent les écrans ⓱ et ⓲ pour la partie 0), et pour les parties avec terrain de jeux magique (voir les écrans ⓳ et ⓴ pour la partie 5). Pour compliquer encore les choses, le rythme de la partie augmente et les rafales de vent tendent à survenir plus fréquemment qu'avant.

Marquage des points

Manège	12 points
Toboggan	10 points
Cheval à bascule	7 points
Chaque arbre	5 points
Rattraper le ballon	2 points
Echapper à l'oiseau	8 points
Quitter le terrain de jeux	25 points

Le nombre total de points accumulés au cours d'une partie est indiqué en bas de l'écran ㉑. A la fin de la première partie, une fois que le ballon à éclaté ㉒, vous pouvez entrer au clavier votre nom à la place des six points d'interrogation ㉓. Vous pouvez supprimer les points d'interrogation restant en frappant la touche ESPACE/SPACE, et, en cas d'erreur en frappant les lettres, il vous suffit d'actionner la touche EFF$^{t.}$/CLEAR et de recommencer. Votre score restera affiché comme le score le plus élevé ㉔ jusqu'à ce qu'il soit dépassé et que l'on entre un nouveau nom, ou jusqu'au début d'une nouvelle série, lorque l'on appuie sur DEPART/RESET. Pour commencer une nouvelle partie, il suffit d'actionner la manette. Le gagnant est le joueur qui a atteint le score le plus élevé à la fin d'une série de parties.

Correspondence des touches du clavier sur jeu VIDEOPAC spécial france.
DEPART = RESET
ENTREE = ENTER
Efft (Effacement) = CLEAR
NON = NO
OUI = YES
ESPACE = SPACE

Gebruiksaanwijzing

NEDERLANDS

De omcirkelde cijfers in de tekst verwijzen naar de illustraties op het uitvouwblad van de achteromslag.

Als u "Loony Balloon" wilt spelen op een Videopac spelcomputer met ingebouwde zwart/wit monitor, stel dan de contrastknop in op stand 6.

LOONY BALLOON

Een klein jongetje loopt met een wild zwaaiende ballon door een speeltuin. Hij kan die tuin alleen maar verlaten als hij die ballon tot rust brengt. Daarvoor moet hij ten minste 50 punten verzamelen en daarbij heeft hij uw hulp nodig! In de speeltuin zijn diverse attracties: een hobbelpaard, een roetsjbaan, een draaimolen en klimbomen en bij elk kunnen punten verdiend worden. Dat kan zelfs op verschillende manieren, zoals u zult zien. Er zijn echter ook verborgen gevaren, die de ballon bedreigen. Slaagt u er in het jongetje uit de speeltuin te loodsen, terwiji zijn ballon nog intact is, dan verplaatst het spel zich naar een nieuwe speeltuin met nog moeilijkere uitdagingen.

Ruime spelkeuze

Loony Balloon biedt niet minder dan 10 verschillende spelvarianten en keuze uit diverse spelniveaus. De varianten zijn genummerd van 0 tot en met 9. Hoe hoger het getal, hoe moeilijker het spel wordt. Spel 0 is dus het makkelijkst (zie illustratie ❸). Er is nog een belangrijk verschil: bij de spellen 0 t/m 4 gaat het om een stationaire speeltuin. Bij de spellen 5 t/m 9 echter wordt het een magische speeltuin waar plotseling op verschillende plaatsen muren opduiken, die dan weer verdwijnen en ergens anders terugkomen. In de illustraties ❹, ❺ en ❻ ziet u de eerste drie veranderingen, die plaatsvinden bij spel 5.

Spelkeuze

Orn een nieuwe spelserie te beginnen:
Druk eerst op RESET en de tekst "SELECT GAME" verschijnt op het scherm. Nu kunt u uw spel kiezen door op een van de toetsen van 0 tot 9 te drukken. Als voorbeeld werd spel 4 gekozen (zie illustratie ❼). De betreffende speeltuin verschijnt op het scherm met, bij de ingang, het jongetje ❽ en zijn ballon ❾.
Met de stuurknuppel van de rechter spelregelaar ❷ kunt u het jongetje naar de verschillende attracties brengen: de roetsjbaan ❿, de draaimolen ⓫, het hobbelpaard ⓬ en de klimbomen ⓭. Door op die dingen te spelen kan het jongetje punten vergaren, maar elke attractie mag maar één keer gebruikt worden! Er kunnen ook extra bonuspunten verdiend worden . . . maar daar is wel enig risico aan verbonden!

Opgepast voor do vogels . . .

Eén gevaar verschijnt in de vorm van een wat speelse vogel ⓮, die regelmatig over de speeltuin scheert, ongeveer op ooghoogte van het jongetje. De ballon klapt natuurlijk als de vogel hem raakt. Dit kunt u voorkomen door de ballon tijdig los te laten door op de actieknop ❶ te drukken. De ballon drijft dan van hem weg èn van de vogel! Is de vogel zonder ongelukken gepasseerd, dan verdient u daarmee extra bonuspunten. Het jongetje zal dan moeten proberen de ballon weer te pakken te krijgen. Dit kunt u doen door de hand van het jongetje bij het uiteinde van het touw te brengen en dan weer op de actieknop te drukken. U moet daarbij wel onthouden, dat het jongetje de ballon met de linkerhand vasthoudt als hij naar links beweegt, met de rechter als hij naar rechts beweegt! Een geluidssignaal bevestigt dat hij zijn ballon weer te pakken heeft.

Plotselinge windstoten

In alle speeltuinen kunnen plotselinge windvlagen opkomen ⓯. Dat gebeurt elke keer als het jongetje even te lang stilstaat. Die windstoten zijn zo krachtig, dat de ballon uit de hand van het jongetje gerukt wordt. Gebeurt zoiets vlak bij de muur dan is het afgelopen met de ballon en het spel! lets anders waarmee u rekening moet houden is, dat de ballon sneller opstijgt als het spel al enige tijd op gang is. Daardoor wordt het dus moeilijker de ballon weer terug te pakken. Uiteindelijk wordt het zelfs onmogelijk en zal de ballon dan ook verloren zijn.

Toenemende moeilijkheidsgraad

De versnelling van de ballon-beweging is nog maar één voorbeeld van de toenemende gecompliceerdheid van dit spel. Slaagt u er in het jongetje mèt zijn ballon in veiligheid te brengen - buiten de speeltuin - dan maakt hij een vreugdesprong ⓰ bij het ontvangen van extra bonuspunten, maar het spel zal verder weer moeilijker worden. Het jongetje wordt met zijn ballon automatische verplaatst van de oude speeltuin ⓱ naar de ingang van de nieuwe ⓲, die dus een moeilijkere indeling heeft. Dit geldt zowel voor spellen met een onveranderlijke indeling (illustraties ⓱ en ⓲ bij spel 0) als voor spellen met magische speeltuinen (illustraties ⓳ en ⓴ voor spel 5). Om het allemaal nog wat moeilijker te maken wordt het speltempo hoger en wordt de kans op windvlagen ook steeds groter.

Het scoren van punten

Draaimolen	12 punten
Roetsjbaan	10 punten
Hobbelpaard	7 punten
Elke klimboom	5 punten
Vangen van de ballon	2 punten
Ontwijken van de vogel	8 punten
Ontsnappen uit de speeltuin	25 punten

Het totaal aantal punten, dat tijdens een spel verzameld wordt, wordt onder op het scherm weergegeven ㉑. Bij het einde van het eerste spel (als de ballon kapot is ㉑), dan kunt u uw naam intoetsen op de plaats waar de zes vraagtekens staan ㉓. Resterende vraagtekens kunnen verwijderd worden door op de "SPACE" toets te drukken. Maakt u bij het intoetsen een fout, dan kan die hersteld worden door op de "CLEAR" toets te drukken en weer opnieuw te beginnen. Uw score blijft op het scherm staan ㉔ totdat een hogere score bereikt wordt en er ook opnieuw een naam kan worden ingetoetst. Score en naam verdwijnen ook als men een nieuwe spelserie begint en op RESET drukt. Een nieuw spel binnen een serie begint men door even de stuurknuppel te bewegen.

Istruzioni d'uso

ITALIANO

I numeri indicati nel testo fanno riferimento alle illustrazioni della patta copertina.

Quando utilizzate un Videopac Computer con monitor bianco e nero incorporato, regolate il contrasto in posizione 6.

LOONY BALLOON
(Pallone Pazzo)

Un ragazzino, con un pallone che si dondola, attraversa un cortile. Ma prima di poter uscirne, deve ridurre i dondolii del suo pallone. Per questo, deve raccogliere almeno 50 punti . . . col vostro aiuto, naturalmente. Nel cortile, vi sono vari divertimenti - cavallo a dondolo, scivolo, giostra ed alberi - che permettono tutti di raccogliere punti. E come vedrete, c'è modo di ottenere punti supplementari. Ci sono anche pericoli nascosti che minacciano il pallone. Se riuscite a far uscire il ragazzo col pallone, il gioco passa ad un altro cortile con più ostacoli. Se il pallone scoppia, è la fine del gioco.

Vasta scelta di giochi

Questa Videopac permette 10 varianti del gioco - una scelta che permette di accontentare qualsiasi giocatore. Sono numerate da 0 a 9, per ordine crescente di difficoltà. L'illustrazione ❸ rappresenta il gioco 0, il più semplice. C'è un'altra differenza importante: coi giochi da 0 a 4, il cortile è fisso; nei giochi da 5 a 9, invece, dei muri possono apparire, scomparire oppure cambiare posto. Le illustrazioni ❹, ❺ e ❻ mostrano le prime tre modificazioni del gioco 5.

Scelta del gioco

Per iniziare un nuovo gioco, premete RESET ; le parole SELECT GAME appaiono sullo schermo. Ora, potete scegliere qualsiasi gioco da 0 a 9 premendo il tasto corrispondente, ad esempio [4] (illustrazione ❼). Il cortile appare allora sullo schermo, col ragazzino ❽ ed il suo pallone ❾

all'entrata. Con la leva ❷ del telecomando destro, spostate il ragazzino verso i diversi divertimenti - lo scivolo ❿, la giostra ⓫, il cavallo a dondolo ⓬ e gli alberi ⓭. Ognuno di questi divertimenti fa vincere punti, ma ognuno può essere utilizzato una sola volta. Si possono anche ottenere punti supplementari . . . ma con alcuni rischi!

Attento agli uccelli . . .

Uno dei pericoli consiste in un uccello ⓮ che svolazza sul cortile all'altezza della testa del ragazzino. Naturalmente, il pallone scoppia se l'uccello lo tocca. Per evitare questo, premete il tasto AZIONE ❶ sul vostro telecomando; Il ragazzo lascia immediatamente il pallone che si mette a salire, allontanandosi da lui . . . e dall'uccello. Quando l'uccello è passato, dandovi qualche punto supplementare, il ragazzo può riprendersi il pallone. Per questo, allineate la mano del bambino con l'estremità inferiore della fune, e premete il tasto AZIONE nello stesso tempo. Ricordatevi che quando il ragazzo si sposta da sinistra a destra, deve tenere il pallone nella mano destra, e vice-versa. Un "bip" conferma che il pallone è stato afferrato, il che vi fa vincere altri punti supplementari.

. . . e ai colpi di vento improvvisi!

Il vento si mette a soffiare ⓯ in tutti i cortili se il ragazzo rimane fermo troppo a lungo. Queste bufere sono così forti ed improvvise che fanno scappare il pallone dalle mani del bambino. E se c'è un muro lì vicino, è la fine del pallone e del gioco! Ricordatevi anche che, quando la partita è iniziata da un po' di tempo, il pallone sale più rapidamente quando viene lasciato. Questo lo rende più difficile, persino impossibile da riprendere prima che scoppi.

Aumento della difficoltà del gioco

L'accelerazione del pallone è solo un esempio dell'aumento della difficoltà del gioco durante la partita. Se riuscite a spostare il ragazzino col suo pallone fino all'uscita del cortile, il suo salto di vittoria ⓰ significa punti supplementari - ed un aumento del livello di difficoltà. Il ragazzo ed il pallone si spostano automaticamente da quel cortile ⓱ all'entrata di un altro cortile ⓲, con una disposizione differente, più complessa. Questo vale sia per i giochi con cortile fisso (illustrazioni ⓱ e ⓲ per il gioco 0) che per gli altri (illustrazioni ⓳ e ⓴ per il gioco 5). Per aumentare la difficoltà, il gioco diventa più rapido e il vento tende ad alzarsi più presto di prima.

Punteggio

Giostra	12 punti
Scivolo	10 punti
Cavallo a dondolo	7 punti
Ogni albero	5 punti
Afferra il pallone	2 punti
Evita l'uccello	8 punti
Esce dal cortile	25 punti

Il numero totalle di punti raccolti durante una partita è indicato nella parte inferiore dello schermo ㉑. Alla fine della prima partita, quando il pallone è scoppiato ㉒, potete indicare il vostro nome al posto dei sei punti interrogativi ㉓. Per sopprimere i punti interrogativi inutilizzati, basta premere il tasto SPACE; se vi sbagliate mentre state scrivendo un nome, premete il tasto CLEAR e ricominciate. Il vostro punteggio rimane sullo schermo in quanto punteggio più alto ㉔, finché venga superato e un nuovo nome indicato, o finché si inizi una nuova partita premendo RESET. Per iniziare una nuova partita, basta spostare la leva del telecomando. Vince il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto alla fine di una serie di partite.

Brugsanvisning

DANSK

Tal i teksten henviser til illustrationer på bagsidens ombøjede kant.

Når du bruger en Videopac spilcomputer med indbygget sort og hvid kontrolapparat, skal kontrastkontrollen indstilles på position 6.

LOONY BALLOON
(En Tosset Ballon)

En lille dreng går over børnenes legeplads med en ballon i hånden, ballonen svajer enormt. Før han kan gå hjem, skal han nedsætte ballonens svingninger. For at gørˆe dette skal han samle mindst 50 points . . . selvfølgelig med din hjælp. Der er forskelligt underholdning på legepladsen - en gyngehest, rutchebane, karrusel og træer - de kan alle indtjene points. Og som du snart vil få at se, er der måder, hvorpå du kan indtjene points. Der er også skjulte farer, der truer ballonen. Hvis det lykkes dig at få drengen væk derfra med ballonen endnu i hånden, så går spillet over til en mere udfordrende legeplads. Hvis ballonen imidlertid er sprunget, så er spillet forbi.

Stort spiludvalg

Den tossede ballon byder på ikke færre end 10 forskellige spilvariationer - et udvalg, der passer til alle dygtighedstrin. Disse er numrerede fra 0 til 9 i stigende vanskelighedsgrad. Spil 0, det nemmeste, vises i ❸. Der er også en betydningsfuld forskel mere: i spil 0 til 4 er legepladsplanen fastlagt, spil 5 til 9 er imidlertid på "magiske" legepladser, hvor der kan komme mure tilsyne, eller forsvinde, eller springe fra et sted til et andet. ❹, ❺ og ❻ viser de første tre forandringer, der sker i spil 5.

Spilvalg

For at begynde på en ny spilserie, skal du trykke på RESET på tastaturet, og ordene SELECT GAME vises på skærmen. Du kan nu vælge et spil mellem 0 og 9 ved blot at trykke på den passende talnøgle, for eks. [4] ❼ . Den tilsvarende legeplads vises på skærmen med den lille dreng ❽ og hans tossede ballon ❾ ved indgangen. Ved at bruge styrepinden ❷ på din højre kontrol styrer du drengen til de forskellige legepladsunderholdninger - rutchebanen ❿, Karruselllen ⓫, gyngehesten ⓬ og træerne ⓭. Du tjener points ved at lege på disse, men hver ting kan kun bruges en gang. Man kan også få bonuspoints . . . men disse medfører en del risikoer!

Pas på fuglen . . .

En fare er en legesyg fugl ⓮, der ofte flyver hen over legepladsen i højde med drengens hovede. Selvfølgelig springer ballonen, hvis fuglen rører den. Dette kan du forhindre ved at trykke på ACTION knappen ❶ på din håndkontrol; drengen slipper øjeblikkeligt ballonen, som flyver op og bort fra ham . . . og fra fuglen. Når først fuglen er fløjet forbi i sikkerhed, giver den dig til og med en god bonus, og drengen kan så jage og hange ballonen. Dette gør du ved at føre drengens hånd på linje med det nederste af snoren og ved samtidigt at trykke på ACTION knappen. Husk altid, at når drengen flyttes fra venstre til højre, holder hans højre hånd ballonen, og modsat . . . Du hører en lyd, der bekræfter, at den er fanget . . . og du får et par bonuspoints mere.

. . . et pludseligt vindstød!

Der kommer pludselige vindstød ⓯ på alle legepladserne, det sker, hvis drengen står stille for længe.

Disse vindstød er så kraftige og uventede, at de blæser ballonen ud af drengens hånd. Og hvis der skulle være en mur i nærheden - så er det slut med ballonen og spillet! Endnu en ting man må huske er, at når spillet har varet i nogen tid, går ballonen hurtigere til vejrs, når den løslades. Dette gør det mere vanskeligt og tilsidst umuligt at fange ballonen, før den springer.

Spillet bliver mere indviklet

Ballonhastighed er kun et eksempel på, hvordan spillet bliver mere indviklet, eftersom det skrider frem. Hvis du har held til at føre drengen og ballonen ud af legepladsens udgang, betyder hans sejrspring ⓰ flere bonuspoints - og at det bliver mere indviklet. Drengen og ballonen flytter automatisk fra den brugte legeplads ⓱ til indgangen af en anden legeplads ⓲ med et andet mere indviklet arrangement. Dette gælder også for spil med en fastlagt legepladsplan (som skærme ⓱ og ⓲ viser ved spil 0) og dem, der har en magisk legeplads (se skærm ⓳ og ⓴ ved spil 5). For at gøre spillet endnu mere vanskeligt, spilles det hurtigere, og vindstødene kommer hurtigere end før.

Pointsantal

Karrusel	12 points
Rutchebane	10 points
Gyngehest	7 points
Hvert træ	5 points
Ballonen fanges	2 points
Fuglen undgås	8 points
Drengen forlader legepladsen	25 points

Det totale pointsantal i et spil vises nederst på skærmen ㉑. Ved slut på første spil, hvis ballonen er sprunget ㉒, kan du indtaste dit navn istedet for de seks spørgsmålstegn ㉓. Ubrugte spørgsmålstegn kan slettes ved at trykke på SPACE nøglen, og hvis du laver en fejl, når du indtaster bogstaverne, skal du blot trykke på CLEAR nøglen og begynde forfra. Dit pointsantal bliver stående på skærmen som højeste points ㉔, indtil det overstiges og et nyt navn indtastes, eller en ny serie begyndes ved at trykke på RESET.

Du kan begynde et nyt spil bare ved at flytte styrepinden. Vinderen er den spiller, der har det højeste pointsantal ved slut på en spilserie.

Bruksanvisning

SVENSKA

Siffrorna i texten hänvisar till bilderna på utvikningsbladets baksida.

Om Du använder en Videopac speldator med inbyggd svart/vit monitor bör Du ställa kontrastreglaget i läge 6.

LOONY BALLOON
(Den galna ballongen)

En liten pojke med en lustigt svängande ballong i handen går in på en lekplats. Men innan han kan komma därifrån måste han minska ballongens kast. För att kunna göra det måste han samla minst 50 poäng . . . naturligtvis med Din hjälp. På lekplatsen finns det många olika attraktioner: en gunghäst, en rutschbana, en karusell och flera träd - alla kan ge poäng. Det finns också möjligheter till bonuspoäng som Du snart upptäcker. Men dolda faror hotar ballongen. Om Du lyckas få pojken med

ballong bort från lekplatsen övergår spelet till en svårare lekplats. Om ballongen skulle explodera slutar spelet.

Stort spelurval

Den Galna Ballongen har 10 olika spelvarianter - för varierande spel - skicklighet. De är numrerade i stigande svårighetsgrad från 0 till 9. Det lättaste. spel 0 visas i ❸. Spelen uppvisar avsevärda skillnader: i spel 0 till 4 är lekplatsens utformning densamma; spel 5 till 9 äger rum på "magiska" lekplatser där murar kan växa upp ur marken, försvinna eller hoppa från ett ställe till ett annat. Bilderna ❹, ❺ och ❻ visar de tre förändringar som finns i spel 5.

Val av spel

Tryck in RESET på Ditt tangentbord för att börja en ny spelserie. Texten SELECT GAME visar sig på bildskärmen. Nu kan Du välja något av spelen 0 till 9 genom att trycka in motsvarande siffertangent t ex [4] ❼. Bildskärmen visar motsvarande lekplats med den lille pojken ❽ och hans galna ballong ❾ vid ingången. Med hjälp av styrspaken ❷ på höger handkontroll leder Du pojken till de olika attraktionerna på lekplatsen - rutschbanan ❿, karusellen ⓫, gunghästen ⓬ och träden ⓭. Då han använder dem får Du poäng. Men varje sak kan bara användas en gång. Du kan även få bonuspoäng . . . men det medför vissa risker.

Se upp för fåglarna . . .

En lekfull fågel ⓮ som finns på lekplatsen är t ex en fara för ballongen då den flyger omkring över pojkens huvud. Ballongen exploderar givetvis om fågeln rör den. Du kan undvika detta genom att trycka på handkontrollens AKTION-knapp ❶. Då släpper pojken ballongen så att den flyger upp - från honom . . . och från fågeln. Så snart fågeln flugit förbi (vilket ger hög bonus) kan pojken försöka fånga ballongen igen. Detta sker genom att pojken sträcker upp sin hand mot ballongens snöre och Du trycker samtidigt på AKTION-knappen. Kom ihåg att då pojken förflyttar sig åt höger håller han ballongen i höger hand och tvärtom. En Ijudsignal bekräftar att ballongen fångats in och nya bonuspoäng tillkommer.

. . . en plötslig vindstöt!

Alla lekplatser har problem med plötsliga vindstötar ⓯ då pojken står stilla för länge. Vindstötarna är så kraftiga och oväntade att de blåser ballongen ur pojkens grepp. Om det finns en vägg i närheten exploderar ballongen och spelet är slut. När pojken släpper snöret stiger ballongen snabbare. Det försvårar spelet och till slut är det omöjligt sit fånga ballongen innan den exploderar.

Tilltagande svårighetsgrad

Ballongens ökande hastighet är ett exempel på hur svårighetsgraden ökar när spelet fortsätter. Om Du lyckades föra pojken med ballong bort från lekplatsen tar han ett glädjeskutt ⓰. Du får ytterligare bonuspoäng och svårighetsgraden ökar. Pojken och ballongen flyttar sig automatiskt från den gamla lekplatsen ⓱ till ingången på en annan lekplats ⓲ med mera komplicerad planering. Detta gäller även för spel med enhetligt planerad lekplats (bilderna ⓱ och ⓲ för spel 0) och med magiska lekplatser (bilderna ⓳ och ⓴ för spel 5). För att göra det ännu svårare går spelet fortare och vindstötarna uppstår oftare.

Poäng

Karusell	12 poäng
Rutschbana	10 poäng

Gunghäst	7 poäng
Varje träd	5 poäng
Ballongen fängas	2 poäng
Fågel luras	8 poäng
Pojken lämnar lekplatsen	25 poäng

Totala poängantalet i en spelomgång visas nedtill på bildskärmen ㉑. Efter första spelomgången då ballongen exploderat ㉒ kan Du mata in Ditt namn där de 6 frågetecknen står ㉓. Överblivna frågetecken kan tas bort genom att trycka in SPACE tangenten. Om Du slår in fel bokstav trycker Du på CLEAR-tangenten och börjar om på nytt. Poängresultatet kvarstår på bildskärmen ㉔ tills det överträffas och nytt namn införs eller ny spelserie påbörjas genom att Du trycker på RESET. En ny spelomgång startas genom att röra på styrspaken. Vinnare är den som har högsta poängantal vid spelseriens slut.

Käyttöohje

SUOMI

Tekstissä olevat numerot viittaavat takakannen sisäpuolen kuviin.

Käytettäessä Videopac-tietokonetta, jossa on mustavalkomonitori, on kontrastisäädin asetettava asentoon 6.

LOONY BALLOON
(Hullu ilmapallo)

Pieni poika, joka kuljettaa mielettömästi heiluvaa ilmapalloa, kulkee lasten leikkikentän läpi. Mutta ennen kuin hän voi lähteä kentältä, on hänen vähennettävä ilmapallonsa heilumista. Tätä varten on hänen saatava ainakin 50 pistettä . . . sinun avullasi tietenkin. Leikkikentällä on erilaisia leikkitelineitä - keinuhevonen, liukurata, karuselli ja puita, - joista kaikista saa pisteitä. On myös erilaisia tapoja hankkia lisäpisteitä, kuten tulet pian huomaamaan. Lisäksi on salaisia vaaroja, jotka uhkaavat ilmapalloa. Jos onnistut saamaan pojan ulos kentältä niin että hänellä on vielä ilmapallo, vaihtuu peli toiseen vaativammalla leikkikentällä pelattavaan pellin. Jos taas pallo räjähtää, peli loppuu.

Laaja valikoima pelejä

Hullu ilmapallo tarjoaa peräti 10 eri pelivaihtoehtoa - valikoima, joka sopii kaikkien pelaajien pelitaidoille. Nämä ovat numeroidut 0:sta 9:ään vaikeusasteen mukaan. Peli 0, yksinkertaisin peli, on esitetty kuvassa ❸. Peleissä on myös toinen merkittävä ero: peleissä 0:sta 4:ään leikkikentän pohjapiirros on määrätty; kun taas pelit 5:stä 9:ään pelataan "noidutulla" leikkikentällä, jolla seiniä voi ilmestyä, hävitä tai yksinkertaisesti hyppiä toisesta paikasta toiseen. ❹, ❺ ja ❻ näyttävät kolme ensimmäistä pelissä 5 tapahtuvaa muutosta.

Pelin valinta

Aloittaaksesi uuden pelin paina näppäimistösi näppäintä RESET, jolloin sanat SELECT GAME ilmestyvät kuvaruutuun. Voit nyt valita minkä pelin tahansa 0:sta 9:ään painamalla vain asianomaista numeronäppäintä kuten esim. [4] ❼. Numeroa vastaava leikkikenttä ilmestyy kuvaruutuun pienen pojan ❽ ja hänen ilmapallonsa ❾ ollessa sisääntuloaukossa. Ohjaa poika käyttäen oikeanpuoleisen ohjausyksikön ohjausvipua ❷ erilaisiin laitteisiin leikkikentällä -

liukuradalle ❿, karuselliin ⓫, keinuhevoseen ⓬ ja puihin ⓭. Näissä leikkimällä hankitaan pisteitä, mutta jokaisessa laitteessa voidaan käydä ainoastaan yhden kerran. Voit hankkia myös lisäpisteitä . . . mutta tällöin joudut alttiiksi muutamille vaaroille!

Varo lintuja . . .

Yksi vaaroista on leikillinen lintu ⓮, joka toistuvasti syöksyy leikkikentän yli pojan pään korkeudella. Tietenkin ilmapallo räjähtää, jos lintu koskettaa sitä. Voit estää tämän painamalla ohjausyksikkösi ACTION-näppäintä ❶; poika irrottaa välittömästi otteensa ilmapallosta, joka sitten ajelehtii ylöspäin, pois pojan . . . ja linnun ulottuvilta. Kun lintu on varmasti mennyt ohi hankkien sinulle melkoiset lisäpisteet väistäessäsi sitä, poika voi juosta ja ottaa ilmapallon kiinni. Tämä tapahtuu asettamalla pojan käsi ja narun pää samaan linjaan ja painamalla samaan aikaan ACTION-näppäintä. Muista kuitenkin aina, että liikkuessaan vasemmalta oikealle pojan oikea käsi pitää ilmapallosta kiinni ja päinvastoin. Äänisignaali vahvistaa kiinnisaamisen . . . ja saat muutaman lisäpisteen.

. . . äkillisiä tuulenpuuskia!

Kaikilla leikkikentillä syntyy äkillisiä tuulenpuuskia ⓯, jos poika seisoo paikallaan liian kauan. Nämä puuskat ovat niin voimakkaita ja odottamattomia, että ne puhaltavat ilmapallon pois pojan ulottuvilta. Jos lähettyvillä sattuu olemaan seinä - on tämä ilmapallon sekä myös pelin loppu! Toinen mielessä pidettävä asia on se, että irronnut pallo nousee nopeammin, kun peliä on pelattu vähän aikaa. Tämä tekee pallon kiinniottamisen ennen räjähtämistä vaikeammaksi ja lopulta mahdottomaksi.

Pelin vaikeutuminen

Ilmapallon kiihtyminen on vain yksi esimerkki siitä, miten peli edetessään tulee monimutkaisemmaksi. Jos onnistut kuljettamaan pojan ja ilmapallon pois leikkikentältä ulostuloaukon kautta, merkitsee pojan voittohyppy ⓰ enemmän lisäpisteitä - sekä pelin vaikeutumista. Poika ja ilmapallo siirtyvät autornaattisesti vanhalta leikkikentältä ⓱ toisen, erilaisen ja monimutkaisemman leikkikentän ⓲ sisääntuloaukolle. Tämä koskee yhtäläisesti niitä pelejä, joissa on määrätty leikkikentän pohjapiirros (kuten kuvaruudut ⓱ ja ⓲ esittävät pelin 0 tapauksessa) kuin niitä, joissa on noiduttu leikkikenttä (katso kuvaruutuja ⓳ ja ⓴ pelin 5 tapauksessa). Jotta peli olisi vieläkin vaikeampi, tapahtuu pelaaminen nopeammin ja tuulenpuuskat pyrkivät syntymään nopeammin kuin aikaisemmin.

Pistelaskenta

Karuselli	12 pistettä
Liukurata	10 pistettä
Keinuhevonen	7 pistettä
Jokainen puu	5 pistettä
Ilmapallon kiinnisaaminen	2 pistettä
Linnun väistäminen	8 pistettä
Leikkikentältä poistuminen	25 pistettä

Pelin aikana saavutettu kokonaispistemäärä näkyy kuvaruudun alaosassa ㉑. Ensimmäisen pelin loputtua ilmapallon räjähtäessä ㉒ voit näppäillä nimesi kuuden kysymysmerkin ㉓ kohdalle. Loput kysymysmerkit voidaan poistaa painamalla SPACE-näppäintä. Jos teet virheen kirjoittaessasi kirjaimia, paina CLEAR-näppäintä ja aloita uudestaan. Pistemääräsi pysyy kuvaruudussa korkeimpana pistemääränä ㉔ , kunnes se ylitetään ja uusi nimi merkitään näkyviin tai aloitetaan uusi sarja painamalla näppäintä RESET. Uusi peli aloitetaan yksinkertaisesti siirtämällä ohjausvipua.

Voittaja on se pelaaja, joka on saanut korkeimman pistemäärän pelisarjan päätyttyä.

Modo de empleo

ESPAÑOL

Los números que figuran en el texto se refieren a las ilustraciones incluidas en una solapa.

Si usted maneja un computer de juegos Videopac que esté provisto de un monitor de imagen construido en blanco y negro, se recomienda que ponga el control de contraste en la posición 6.

LOONY BALLOON
(El Balon Loco)

Un niño pequeño que Ileva un globo "excesivamente revoltoso" en sus manos cruza un campo de juegos. Pero antes de poder irse, tiene que reducir el movimiento excesivo de su globo. Para conseguirlo, el niño debe colectar por lo menos 50 puntos . . . con su ayuda, claro, está. En el campo hay varias diversiones: un caballo de balancín, un tobogán, un tiovivo, y unos árboles. Cada una de esas diversiones le permite ganar puntos. Como lo, verá más tarde, son varias las maneras para conseguir puntos suplementarios. También existen peligros ocultos que amenazan el globo. Si usted logra sacar al niño fuera del patio con el globo en las manos, aparece otro campo de juegos del cual resulta todavia más dificil salir. Por lo contrario, si estalla el globo, se acabó la partida.

Gran variedad de juegos

Loony Balloon no ofrece menos de 10 tipos de juegos diferentes que corresponden a cada nivel de habilidad. Están numerados de 0 a 9, siendo ascendiente el nivel de complejidad. El juego 0, el más sencillo, figura en la tercera ilustración ❸. Existe también otra diferencia importante: los juegos numerados de 0 a 4, la disposición del campo es fija, mientras que los de 5 a 9 van provistos de campos de juegos "mágicos" cuyas paredes pueden aparecer, desaparecer o simplemente saltar de un sitio a otro. Las ilustraciones ❹, ❺ y ❻ muestran las tres primeras innovaciones introducidas en el quinto juego.

Selección de juegos

Para empezar una nueva serie de juegos, apriete RESET en el tecládo de su tablero de mando y las palabras SELECT GAME aparecerán en la pantalla. Ahora, usted tiene la posibilidad de escoger cualquier juego de 0 a 9 apretando simplemente la tecla que corresponda al número, por ej. [4] ❼. En la pantalla aparecerá el campo de juegos correspondiente con el niño y su globo loco en la puerta. Manejando la palanca de la unidad de mando con su mano ❷ con su mano derecha, dirija al niño hacia las distintas diversiones del campo - el tobogán ❿, el tiovivo ⓫, el caballo de balancin ⓬ y los árboles ⓭. Esas diversiones permiten marcar puntos pero no se puede utilizarlas más de una vez. También puede usted conseguir puntos suplementarios . . . iaunque esos puntos impliquen varios riesgos!

¡0jo con los pájaros! . . .

Uno de los peligros: un pájaro travieso ⓮ que vuela de un lado a otro del campo a la altura de la cabeza del niño. Naturalmente el globo estallará si lo toca el pájaro. Usted puede impedirlo pulsando el botón ACTION ❶ del mando manual; el niño soltará inmediamente el globo, el cual flotará subiendo y alejándose del niño . . . y del pájaro. En cuanto haya pasado el pájaro sin tocar el globo, proporcionándole a usted numerosos puntos suplementarios, el niño podrá perseguir y coger el

globo. Puede lograrlo intentando colocar la mano del niño en la parte inferior de la cuerda y pulsando el botón ACTION al mismo tiempo. Sin embargo, recuerde que cuando el niño se mueve de la izquierda hacia la derecha, el globo lo lleva su mano derecha y viceversa. Si el niño consigue coger el globo, se oirá un sonido agudo . . . y se adquirirán unos puntos suplementarios.

. . . y ¡las súbitas rachas de viento!

Si el niño se queda parado demasiado tiempo empiezan a soplar repentinas ráfagas de viento. Esas ráfagas son tan fuertes e inesperadas que el niño deja escapar el globo y pierde la partida. Y si aparece una pared, i será el fin del globo y de la partida! No hay que olvidar que cuando una partida y ha comenzado desde largo tiempo, el globo sube más rapidamente cuando aparece, lo que hace más dificil y por fin imposible coger el globo antes de que estalle.

Aumento de la dificultad del juego

La aceleracion del globo es uno de los ejemplos del aumento de la dificultad del juego durante la partida. Si logra dirigir el niño y su globo hacia la salida, su salto de victoria ⓰ significará puntos suplementarios - y un aumento del nivel de complejidad. El niño y su globo se mueven automáticamente del antiguo campo ⓱ a la entrada de otro campo ⓲ que presenta una disposición diferente, más compleja. Esto vale también para juegos que presenten una disposición del campo fija (como lo indican las ilustraciones ⓱ y ⓲ para el juego 0) y que presenten un campo mágico (véase las ilustraciones ⓳ y ⓴ para el juego 5). Para aumentar la dificultad, el juego se hace más rápido y las ráfagas de viento tienden a soplar más rápidamente que antes.

Tanteo

Tiovivo	12 puntos
Tobogán	10 puntos
Caballo de balancín	7 puntos
Cada árbol	5 puntos
Globo cogido	2 puntos
Pájaro evitado	8 puntos
Campo quitado	25 puntos

El número total de puntos acumulados durante una partida está indicado en la parte inferior de la pantalla ㉑. Al final de la primera partida, cuando ha estallado el globo ㉒, puede introducir su apellido sobre los seis puntos de interrogación ㉓. Para suprimir los puntos de interrogación inutilizados, sólo hay que apretar la tecla SPACE; si se equivoca al introducir su apellido, toque la tecla CLEAR y empiece de nuevo. Su tanteo quedará inscrito en la pantalla como tanteo más alto ㉔, hasta que otra persona lo supere e introduzca su apellido o hasta que empiece otra partida iniciada por una presión en la tecla RESET. Para empezar otra partida, sólo hay que mover la palanca de mando. Vence el jugador que obtiene el tanteo más alto al final de una serie de partidas.

Modo de emprego

PORTUGUÊS

Os números no texto, referem às ilustrações contidas numa aba, no interior da capa traseira.

Quando usar um computador Videopac com monitor a preto e branco embutido, deve regular o controle de contraste para a posição 6.

LOONY BALLOON
(Balão Louco)

Um rapazinho, carregando um balão que oscila loucamente, atravessa um recreio de crianças. Mas antes de poder sair, ele tem que reduzir a oscilação do balão. Para conseguir isto, ele tem que ganhar pelo menos 50 pontos . . . com a sua ajuda é claro. No recreio existem vários divertimentos - um cavalo de balouço, um escorrega, um carrocel e árvores - todos eles valem pontos. E há maneiras de ganhar pontos de bónus como você verá brevemente. Existem também, perigos escondidos que representam uma ameaça ao balão. Se conseguir retirar o rapazinho do recreio, com o balão na mão, o jogo muda para um com um grau de dificuldade mais alto. No entanto, se o balão rebentar o jogo acaba ai mesmo.

Uma larga escolha de jogos

0 jogo "balão louco", oferece não menos que 10 variantes de jogo - uma escolha para satisfazer qualquer habilidade. Estas estão numeradas de 0 a 9, numa ordem de complexidade ascendente. Jogo 0, o mais simples, é ilustrado na ❸. Existe outra diferença significante; Nos jogos 0 a 4, o recreio é fixo; jogos de 5 a 9 são no entanto jogados em recreios "mágicos" onde podem aparecer paredes, desaparecer paredes ou simplesmente mudarem de um sitio para outro. Ilustrações ❹, ❺ e❻ exemplificam as primeiras três mudanças que ocorrem no jogo 5.

Seleccionar um jogo

Para começar uma nova série de jogos, carregue RESET no seu teclado, e as palavras SELECT GAME aparecerão no seu écran. Agora, pode escolher qualquer jogo de 0 a 9 carregando a tecla numérica correspondente, por exemplo [4] ❼. O recreio respectivo aparecerá no écran com o rapazinho ❽ e o seu balão louco ❾ à entrada do mesmo. Usando a alavanca direita ❷ conduza o rapazinho aos varios divertimentos - o escorrega ❿, o carrocel ⓫, o cavalo de balouço ⓬ e as árvores ⓭. Brincar com estes divertimentos ganha-Ihe pontos, mas cada um só pode ser usado uma vez.
Pontos de bónus também podem ser obtidos . . . estes, no entanto envolvem tomar riscos!

Cuidado com os pássaros . . .

Um dos perigos, é um pássaro brincalhão ⓮ que atravessa com frequência o recreio, voando à altura da cabeça do rapaz. É claro que o balão rebentará se o pássaro Ihe tocar. Pode evitar isto carregando no seu botão acção ❶ na sua alavanca; O rapaz libertará imediatamente o balão que flutuará para longe dele . . . e do pássaro. Quando o pássaro tiver passado sem problemas, dando-Ihe um bónus ao mesmo tempo, o rapaz pode então correr atrás do balão e apanhá-lo. Consegue-se isto alinhando a mão do rapaz com o fim do cordel do balão e carregando o botão acção ao mesmo tempo. No entanto, lembre-se que o rapaz agarra o balão usando a mão do lado direito quando se movimenta para a direita e vice-versa. Um "bleep" audivel confirma a apanha . . . e mais uns pontos de bónus adquiridos.

. . . e rajadas de vento súbitas!

Todos os recreios sofrem com rajadas de vento súbitas ⓯ que aparecem quando o rapaz não se move durante muito tempo. Estas rajadas são tão fortes e inesperadas que arrancam o balão da mão do rapaz. E se houver uma parede por perto será o fim do balão e do jogo! Um outro ponto que convém lembrar é que quando o jogo estiver em progresso durante um tempo, o balão subirá com mais velocidade quando libertado. Isto fará com que seja cada vez mais difícil, e eventualmente impossível, apanhar o balão antes deste rebentar.

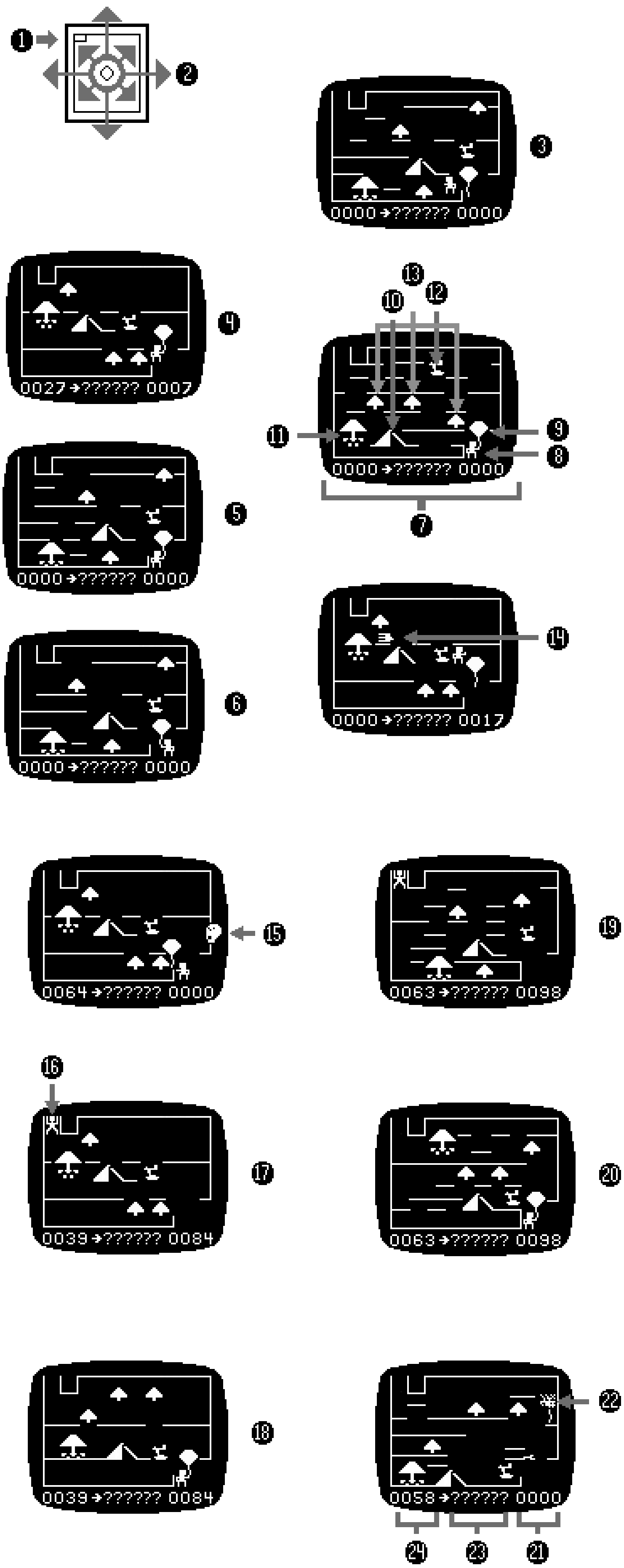
Aumentar a complexidade do jogo

A aceleração da subida do balão, é só um exemplo da maneira em como a complexidade do jogo aumenta conforme o jogo vai progredindo. Se suceder em fazer o rapazinho passer pela saida do recreio, com o seu balão, o salto de vitória ⓰ que ele dá, significa mais pontos de bónus e um aumento de complexidade. O rapaz e o balão movem imediatamente do velho recreio ⓱ para a entrada de um outro recreio ⓲, com uma disposição mais complicada. Isto é aplicável tanto aos recreios com uma disposição fixa (como os écrans ⓱ e ⓲ ilustram para o jogo 0) como aos recreios mágicos (veja écrans ⓳ e ⓴ para o jogo 5). Para tornar tudo mais complicado, o jogo será jogado num ritmo mais veloz e as ragadas de vento aparecerão mais rapidamente que antes.

Pontuação

Carrocel	12 pontos
Escorrega	10 pontos
Cavalo de balouço	7 pontos
Cada àrvore	5 pontos
Apanhar o balão	2 pontos
Evadir o pássaro	8 pontos
Sair do recreio	25 pontos

A pontuação total está indicada na zona inferior do écran ㉑, ao fim do primeiro jogo, quando o balão rebentou ㉒, pode inserir o seu nome onde se encontram seis pontos de interrogação ㉓. Os pontos de interrogação que sobrarem podem ser apagados carregando na tecla SPACE e se fizer um erro ao inserir o seu nome, pode usar a tecla CLEAR e recomeçar. A sua pontuação continuará no écran como sendo a mais alta ㉔ até que esta seja excedida e um novo nome inserido, ou uma nova série de jogos principiada carregando RESET. Um novo jogo pode ser começado, simplesmente movendo a alavanca. O vencedor será o jogador com a pontuação mais elevada ao fim de uma série de jogos.


0000 ➔?????? 0000
0027 ➔?????? 0007
0000 ➔?????? 0017
0064 ➔?????? 0000
0063 ➔?????? 0098
0039 ➔?????? 0084
0058 ➔?????? 0000